

COLOR RGB

Rojo: 210

Verde: 35

Azul: 42

# TFG

---

## MÁSCARA.

UNA VIDEOINSTALACIÓN EN TORNO A LA IDENTIDAD PERSONAL  
Y SOCIAL.

Presentado por Eva Martínez Navarro

Tutora: Dolores Furió Vita

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2015-2016



UNIVERSITAT  
POLITÀCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

“Lo que la gente proyecta como máscara humana es evidentemente distinto a lo que ocurre en su interior. Siempre existe una disparidad y eso es lo que me interesa.”

Gillian Wearing

## RESUMEN

*Máscara: videoinstalación en torno a la identidad personal y social*, es el título del trabajo a exponer a continuación. Su resultado corresponde a una síntesis de los conocimientos adquiridos durante el período académico dentro de la Facultad de Bellas Artes en la Universitat Politècnica de València.

El proyecto presentado está formado por una videoinstalación de cuatro pantallas y obra gráfica.

Dentro del proyecto se puede encontrar como obra principal una videoinstalación que consta de cuatro pantallas en forma de acordeón suspendidas en el aire, en las cuales se presenta un personaje por cada una de ellas. Además le acompañan cuatro obras donde las imágenes de los personajes son empleadas de forma gráfica, donde todas ellas han sido tratadas a partir de los fotogramas del vídeo. Dichos personajes, en su conjunto, tratan el tema del consumismo dentro de la sociedad, pero en diferentes fases, creando en su conjunto una evolución del problema y obteniendo una respuesta alternativa. Vivimos en la cultura de lo inmediato, del aquí y ahora. El motor de nuestras acciones hace tiempo que dejaron de ser razones, ahora nos movemos por estímulos y pasiones. Dicho problema afecta indivisiblemente en nuestra conducta formándose una máscara donde se esconde el yo, por intentar evitar situaciones nocivas. En consecuencia de ello, según Lipovetsky, debemos de romper con la sociedad de crecimiento para restaurar la justicia social.

## PALABRAS CLAVE

CONSUMO, IDENTIDAD, VIDEO, VIDEOINSTALACIÓN, MÁSCARA.

## ABSTRACT

Mask: video installation based on personal and social identity, is the title of the paper presented hereafter. Its result corresponds to a synthesis of the knowledge acquired during the academic period in the Faculty of Fine Arts of the Universitat Politècnica of Valencia.

In this project you can find as the main piece a video installation made up of four screens in an accordion shape suspended in the air, on each one of them a character introduces themselves. In addition, it is accompanied by four pieces where the images of the characters are displayed graphically, where all of them have been treated from the frames of the video. These characters, as a whole, address the subject of consumerism in society, but in different stages, altogether creating an evolution of the problem and acquiring an alternative answer. We live in the culture of the immediate, the here and now. The drive of our actions stopped being for reasons a long time ago, now we are moved by stimulations and passions. Such problem indivisibly affects our behaviour creating a mask where the self is hidden, due to trying to avoid harmful situations. As a result of this, according to Lipovetsky, we should break away from the growing society to restore social justice.

## KEY WORDS

CONSUM, IDENTITY, VIDEO, VIDEO INSTALLATION, MASK.



# ÍNDICE

1. Introducción	6
2. Objetivos y metodología	7
3. Contextualización	10
3.1. ¿Cómo afecta el consumismo a nuestra sociedad?	10
3.1.1. Medidas que podemos tomar, individualmente, en consecuencia de ello.	10
3.1.2. Repercusiones en nuestra conducta.	11
3.2. Método de representación: La videoinstalación	13
3.2.1. Lo audiovisual como medio de expresión	13
3.2.2. Del videoarte a la videoinstalación.	13
4. Artistas y trabajos de referencia	15
4.1. La construcción de la identidad: Gillian Wearing	15
4.2. Noción de belleza como algo impersonal: Ana Laura Aláez	17
4.3. El poder transformador en el espacio de la propia imagen en movimiento: Peter Campus	18
4.4. La atmósfera espiritual que aporta al espacio de la instalación mediante ambientes que envuelven al espectador con la imagen y el sonido: Bill Viola	19
4.5. La máscara: Elías Canetti.	21
5. Proceso de trabajo: Máscara:	22
5.1. Concepción y preproducción	22
5.1.1. Personajes.	23
5.2. Producción: Recopilación	26
5.3. Post-producción	28
5.4. Proceso técnico de la videoinstalación	30
6. Difusión y exhibición: la obra presentada al público	33
7. Conclusiones y vías futuras	34
- Bibliografía	
- índice de imágenes	
- Anexos	

## INTRODUCCIÓN

*Máscara*, es un proyecto que nace a partir de una valoración de todos los trabajos hechos hasta ahora, durante la carrera y descubriendo un hilo conductor que gira en torno a la psique humana; además comencé un proyecto en 2014, el cual quería seguir realizando, ampliando sus posibilidades. De este modo comienza mi Trabajo de Fin de Grado.

Este proyecto nos ha ayudado a desarrollar un pequeño trabajo de clase, hacia algo más profesional, a un proyecto de mayor envergadura, es algo en lo que queríamos centrarnos desde que se inició dicho trabajo de clase, pero que por falta de tiempo no se podía afrontar. De ahí parte la fuente de inspiración.

Prácticamente durante el periodo académico dentro de la universidad, he tratado de representar problemas que afecten a la identidad personal y social, en este proyecto concretamente habla de cómo hoy en día el consumismo ha corrompido los valores de la sociedad, donde lo que cuenta es tener y no ser. Dicho problema afecta indivisiblemente a nuestra conducta formándose una máscara donde se esconde el yo, por intentar evitar situaciones nocivas. En consecuencia de ello, según Lipovetsky, debemos de romper con la sociedad de crecimiento para restaurar la justicia social.

La obra principal del proyecto es una videoinstalación, donde además colaboran otras obras gráficas, las cuales han sido trabajadas desde fotogramas del vídeo, por lo que siguen una misma línea temática. “A veces las historias más tribales tienen una capacidad de conexión y extensión que difícilmente somos capaces de entender”<sup>1</sup>. A lo largo del proceso de trabajo de la videoinstalación he afrontado las diversas fases de ideación, preproducción, producción, postproducción, montaje y documentación.

En lo que se refiere a todo el proceso que corresponde a la parte teórica del proyecto, se estructura antes que la parte práctica, teniendo como referencia no solo artistas como tal, sino también determinadas obras específicas que han sido esenciales para proporcionar al trabajo una base. Dicha organización me ha ayudado a la hora de plasmar las ideas de forma más concreta y determinada, por lo tanto, el proceso práctico como el teórico están compensados dentro del trabajo, que se fundamenta en una síntesis del proceso académico en Bellas Artes, avanzando en un proyecto de mayor magnitud.

---

<sup>1</sup> SAN CORNELIO, Gemma. *Arte e identidad en internet*. Barcelona: Editorial UOC, 2008. Pag. 37

En el proyecto audiovisual, *Máscara* una serie de personajes ocultan su verdadera personalidad y actúan de forma impostada, con una conducta ajena a ellos, adoptada de cara a la sociedad, como un alter ego bajo el que se refugian para esconder sus miedos y fobias. Un personaje con el que se sienten seguros y cómodos, pero detrás del cual subyacen problemas de personalidad y trastornos de autoestima. Dichos problemas surgen en la sociedad de consumo, principalmente de cómo ello les afecta individualmente hasta esa máscara, ocultando su verdadera identidad. Entre los cuatro personajes encontramos diferentes grados de este problema planteado, donde se crea una evolución hasta encontrar una medida a modo de solución que podemos ejercer individualmente.

## 2 OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Los objetivos de este proyecto han sido posibles gracias a la exigencia personal por encontrar nuevas vías de investigación dentro del mundo audiovisual, donde no había profundizado anteriormente, y nuevos recursos para el enriquecimiento personal. Por consiguiente, en ello se basan los objetivos previamente fijados en el proyecto. Han sido tratados conceptualmente desde los aspectos más generales a los más concisos que justificaran su influencia en el trabajo. En consecuencia cabe destacar que ningún objetivo es primordial a otro, sino que todos en su conjunto comparten el mismo nivel de importancia.

- Sintetizar toda la experiencia acumulada durante la trayectoria académica en la Facultad de Bellas Artes. Experiencia desde un punto de vista multidisciplinar, teniendo cierta relación entre ellas, siendo de interés tanto la pintura, el grabado, como el ámbito audiovisual.

- No limitarse a ser un simple trabajo académico con una base de investigación si no que también pueda extrapolarse al ámbito profesional, mediante diversas exhibiciones o festivales de videoarte o instalaciones. Resolviendo el proyecto bajo las medidas adecuadas, como pueda ser en monocal a la hora de presentarlo en un certamen.

- Realizar, a nivel conceptual, un trabajo de investigación tratando de añadir una aportación propia, ciñéndome en lo principal sobre lo que quiero transmitir, sin necesidad de divagar en otras características.

- Resolver nuevas metas en las que no haya profundizado antes, como es la videoinstalación. Arriesgar en cuanto a la experimentación de recursos diferentes que no he utilizado anteriormente en la carrera, para poder tener un mayor grado de experimentación y poder aprender nuevas formas de plasmar un proyecto.

- Conseguir un estilo propio y personal. A pesar de que el proyecto cuenta con cuatro personajes, es imprescindible que entre ellos se mantenga un mismo estilo, para crear una armonía y que el espectador los consiga identificar con claridad. Y no sólo para este trabajo si no a la hora de buscar nuevas vías de investigación futuras.

La metodología utilizada es la cualitativa. Este tipo de metodología es característico de un planteamiento científico fenomenológico. Tal aproximación a la ciencia tiene sus orígenes en la antropología, donde se pretende una comprensión holística, esto es, global del fenómeno estudiado, no traducible a términos matemáticos. El postulado característico de dicho paradigma es que «lo subjetivo» no sólo puede ser fuente de conocimiento sino incluso presupuesto metodológico y objeto de la ciencia misma.<sup>2</sup>

La técnica de investigación empleada ha sido la técnica documental, “El objetivo de la investigación documental es elaborar un marco teórico conceptual para formar un cuerpo de ideas sobre el objeto de estudio. Con el propósito de elegir los instrumentos para la recopilación de información es conveniente referirse a las fuentes de información”.<sup>3</sup>

Se ha realizado mediante la búsqueda en:

- Libros
- Tesis
- Catálogos
- Base de datos
- Internet

---

<sup>2</sup>CENTRO VIRTUAL CERVANTES. *Metodología cualitativa*. [consulta: 2016-05-16]. Disponible en: <[http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/diccio\\_ele/diccionario/metodologiacualitativa.htm](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/metodologiacualitativa.htm)>

<sup>3</sup> AIBARRA. *Metodología de investigación*. [consulta: 2016-05-16]. Disponible en: <<http://www.aibarra.org/investig/tema0.htm>>

En primer lugar, esa fase de investigación previa pertenece al desarrollo de las ideas que quería representar en el proyecto. Mediante la búsqueda en diferentes medios, como pueden ser libros, catálogos, webs, etc. Estas ideas teóricas preconcebidas responden al cómo nos influye el consumismo en nuestra vida, y el cómo nos puede llegar a afectar para superponernos a nosotros mismos, una especie de máscara para situarnos en un estado de confort. Este conflicto interfiere directamente en el psicoanálisis, el modo en el que se refleja esa inseguridad y esos miedos. Todos esos problemas se han podido resolver mediante la videoinstalación.

En este proceso ha sido necesario buscar información muy específica, ya que estos conceptos son términos muy generales, por tanto era necesario ceñirse directamente a lo estrictamente necesario para transmitir esa información en mi obra. Por lo tanto el proceso de documentación está basado en la investigación de libros y documentales relacionados o inclusive determinadas obras.

En lo que se refiere a la parte práctica, los inicios también son basados en la teoría. Las obras de referencia no lo son simplemente en el resultado final, sino también conceptualmente, lo que pretenden transmitir y el cómo se resuelve a la hora de mostrarlo al espectador. En ese ámbito no he querido generalizar ni extrapolar las mismas características a mi trabajo, si no el utilizar diferentes recursos que me han servido de inspiración y el analizar los puntos en común que guardan con mi proyecto. Una vez afianzada toda referencia y consolidada la base teórica, se abrieron nuevas etapas de preproducción, postproducción y de difusión y exhibición.

Por lo tanto podemos afirmar que el proyecto ha sido posible a partir de una base teórica sobre la cual se ha podido construir el trabajo práctico, donde unidos permiten ver un proceso de creación que se presenta a modo de videoinstalación como unificador de todo el conjunto.

## 3 CONTEXTUALIZACIÓN

### 3.1. ¿CÓMO AFECTA EL CONSUMISMO A NUESTRA SOCIEDAD?

Hoy en día el ruido del mundo se contrapone al silencio interior del sujeto, conduciéndole a buscar una distracción a sus problemas y a las grandes preguntas del ser humano a través del consumo, sacándole de su rutina cotidiana y haciéndole disfrutar del momento.

Satisfecha esa necesidad momentánea, el sujeto necesita volver a consumir para seguir manteniendo la ilusión a través de un bucle que no tiene final.

Los *mass media* y las empresas de comunicación se adaptan a los gustos del consumidor mediante una publicidad atractiva y sugerente, que les incita, como si de una droga se tratara, a seguir consumiendo y fomentando en el individuo nuevas necesidades que representan como necesarias mediante la publicidad, haciendo que el sujeto las considere deseables e imprescindibles para su vida.

Todo el tiempo se convierte en algo regulado por bienes efímeros, tiempo libre, moda...y con unas exigencias que hay que satisfacer en cada momento.

“En un tipo de sociedad en el que la seducción reemplaza a la coerción, el hedonismo al deber, el gasto al ahorro, el humor a la solemnidad, la liberación a la represión, el presente a las promesas del futuro”.<sup>4</sup>

El consumismo ha ocupado el lugar de la religión, en una sociedad vacía de valores, donde lo que cuenta es tener, no ser. Como decía Nietzsche, se trata de la sensación de poder que da el poseer. Descartando el objetivo de la felicidad como algo irreal e inalcanzable.

#### **3.1.1. Medidas que podemos tomar, individualmente, en consecuencia de ello**

El bienestar de la sociedad actual, ha destronado la idea de perfección individual y búsqueda de superación del individuo. En la época platónica existían unos valores que eran el ideal a alcanzar, pero una sociedad que cuestiona cualquier tipo de valor, se planteará el bienestar personal, como una sustitución de la moral.

---

<sup>4</sup> LIPOVETSKY, Gilles. *La felicidad paradójica*. Barcelona: Editorial Anagrama, 2010. Pag. 31

Según Gilles Lipovetsky, romper con la sociedad de crecimiento es la única solución para restaurar la justicia social. Se trataría de buscar individualmente las sabidurías antiguas, reemplazando las técnicas de autoayuda que existen en la actualidad, todo ello para consolar al individuo de sus carencias por unas normas o valores más acordes con la conciencia individual.

Consistiría en encontrar a través de la educación y el trabajo, la satisfacción que el individuo busca en la actualidad en los paraísos pasajeros del consumo<sup>5</sup>.

Este cambio podría convivir con el bienestar material y la organización comercial de los modos de vida, además supondría una nueva riqueza de valores que ampliarían las miras de la persona haciéndole necesitar menos, para poder ser más.

Ya lo dijo Platón, en una visita al mercado público, donde observó la abundancia de género que había en los puestos y dijo su célebre frase: “cuántas cosas que no necesito”.

### ***3.1.2. Repercusión en nuestra conducta.***

Una vez expuesto cómo el consumo puede llegar a afectar dentro de la sociedad, podemos concretar en cómo nos puede llegar a afectar en nuestra conducta, psicológicamente hablando. Por lo que hablamos de comportamiento, de acciones y reacciones del sujeto ante el medio.

En el libro *El malestar en la cultura*, 1930 por Sigmund Freud aparece el concepto de “sentimiento oceánico”, el cual es basado en la fusión de nuestra conciencia con el mundo exterior.

Por lo que es necesario comenzar a plantear la existencia del yo, que es la parte consciente, donde aparecemos nosotros mismos y se prolonga más interiormente en nosotros, teniendo en cuenta que no tiene límites delimitados. Y por otra parte se sitúa el ello, el cual se encuentra en el plano inconsciente. Y por último cabe mencionar al superyó que refleja los pensamientos éticos y morales percibidos en la cultura, por lo que tiene una repercusión social.

“Según Freud, la inserción cultural del individuo se fundamenta en el

---

<sup>5</sup> Íbib. Pag. 351

sometimiento de lo pulsional a la ley simbólica que organiza el cuerpo de lo social; una ley que está interiorizada en una instancia del yo, el superyó, que impone severas restricciones a los deseos narcisistas del yo y que genera el sentimiento de culpa, sobre el cual se va a fundamentar la sociedad.”<sup>6</sup>

Avanzando en nuestro razonamiento, todo ello afecta a la mente, al cuerpo, todos los aspectos que pertenecen al yo están expuestos a cambios. Identificamos las diferencias mediante estímulos que nos ofrecen sensaciones placenteras y los que nos las quitan. Por consiguiente, son necesarias dos partes, un yo-paciente y un no-yo. De modo que el ser humano aprende a distinguir el mundo externo, de lo interior, el yo. Todo ello por intentar evitar situaciones nocivas. De manera que cuando el yo se protege frente a esos estímulos que corresponden al yo, del mismo modo que al mundo exterior, se producen trastornos.

En consecuencia con el razonamiento expuesto, es de importancia destacar el vínculo implícito que se establece entre la generación de consumo y nuestra felicidad, ya que puede llegar a relacionarse con el objeto.

“Lo que en el sentido más estricto se llama felicidad, surge de la satisfacción, casi siempre instantánea, de necesidades acumuladas que han alcanzado elevada tensión, y de acuerdo con esta índole sólo puede darse como fenómeno episódico.”<sup>7</sup>

Por lo que hablamos del Principio de realidad<sup>8</sup>, encargado de instar al Yo a inhibirse ante esa promesa de felicidad inmediata representada por el consumo. Lo que caracteriza al hombre es precisamente su capacidad para reprimirse, esto es, retardar la satisfacción de la necesidad para que esta no entre en conflicto con otras instancias que también forman parte de su universo. Lo que apetece no siempre conviene; de ahí el conflicto interior entre los distintos estadios del psiquismo.

---

<sup>6</sup> RUBIO, J. *El consumo como configurador de identidades juveniles: una perspectiva sociohistórica y psicoanalítica* [tesis doctoral]. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, 2007. Pag. 294

<sup>7</sup> FREUD, S. “*El malestar en la cultura*.” 1929 [consulta: 2016-03-11]. Disponible en: <[http://www.dfpd.edu.uy/ifd/rocha/m\\_apoyo/2/sig\\_freud\\_el\\_malestar\\_cult.pdf](http://www.dfpd.edu.uy/ifd/rocha/m_apoyo/2/sig_freud_el_malestar_cult.pdf)>

<sup>8</sup> WIKIPEDIA. *Principio del placer y principio de la realidad*. [consulta: 2016-04-03]. Disponible en: <[https://es.wikipedia.org/wiki/Principio\\_de\\_placer\\_y\\_principio\\_de\\_realidad](https://es.wikipedia.org/wiki/Principio_de_placer_y_principio_de_realidad)>



Según S. Freud en *El malestar en la cultura* hallamos el programa del principio del placer, el cual conduce a las operaciones del aparato psíquico. Este principio ofrece una sensación de bienestar, por lo que nuestra capacidad de felicidad están limitadas por nuestra constitución, pero dicho principio del placer puede llegar a transformarse por influencia del mundo exterior.

### **3.2. MÉTODO DE REPRESENTACIÓN: LA VIDEOINSTALACIÓN.**

Como he mencionado anteriormente en uno de los objetivos del proyecto, durante el Grado no me he centrado exclusivamente en un campo, sino que he preferido formarme como artista multidisciplinar, para poder tener una mayor cantidad de conocimientos en diversas materias artísticas. Pero uno de los medios en el que he ampliado mis conocimientos con mayor precisión es el mundo audiovisual. Por esa razón he empleado el vídeo como medio de expresión, ya que es el ámbito en el que más he profundizado y en el que más cómoda me siento para expresar las ideas que tengo en mente.

#### **3.2.1. Lo audiovisual como medio de expresión**

“El vídeo, sin necesidad de revelado con su rapidez e intimidad, despoja a la imagen de grandilocuencia, de solemnidad y lo prepara para una confesión, un susurro, para el acercamiento con el espectador”.<sup>9</sup>

A lo largo de la vida, se encuentran diferentes concepciones de la persona que condicionan sus representaciones. Dichas concepciones resultan útiles para concebir la representación de la identidad. Su materialización permite al videoarte la conexión perfecta entre el autorretrato y la autobiografía, extendiendo el autorretrato en el tiempo y trasladando el cuerpo físico en el espacio, percibiendo todos sus movimientos y concentrándose en la experiencia del mismo.

#### **3.2.2. Del videoarte a la videoinstalación**

El videoarte es un tipo de expresión artística que se ubica dentro del arte contemporáneo desde los años 60, es un medio de representación en el cual se trabaja con la imagen en movimiento, el sonido, el espacio, etcétera.

---

<sup>9</sup> BLAS, Susana. *Vídeo y autorretrato: ¡Encantado de conocerme!.* Exit. Autorretratos, Selfportraits. España, 2003, Núm. 10, Pag 118.

Ocupa el papel principal la imagen, la cual es tratada y manipulada en función al mensaje que queramos transmitir, con ello hablamos de la *imagen electrónica* en sus inicios, y de *imagen digital* a partir de los años 90.

“La imagen electrónica es un medio de expresión, en relación directa con el contexto artístico en el que se desarrolla, tal como lo expresa Santos Zunzunegui instrumentalizado por otros procesos artísticos a través de multiplicidad de interacciones”. En su elaboración encontramos los mismos parámetros generales que en cualquier imagen: composición, disposición de la luz, el punto de vista etc.”<sup>10</sup>

Lo que permite la técnica del vídeo es crear diferentes combinaciones en el tiempo integradas en el vídeo y distribuidas en estructuras tanto subjetivas como personales.

“Así, en el vídeo podemos elaborar las imágenes sobre un fluido, o dicho de otro modo, podemos actuar a voluntad en el modelado de una imagen elástica. Tenemos poder para incrustar, de forma múltiple, unas imágenes en otras y de fragmentar o seccionar el plano tanto cuanto deseemos. Podemos modificar los valores cromáticos, consiguiendo diversas y fuertes variaciones de gamas y contrastes”.<sup>11</sup>

Aparte de la imagen también hay que considerar la importancia del sonido y el tiempo, ya que son conceptos significativos que marcan la diferencia con un resultado óptimo en su resultado final.

Hasta aquí era donde había avanzado dentro del mundo audiovisual, pero para aprender nuevos medios representativos decidí entrar en el término del espacio que viene dado dentro de la videoinstalación.

“Resulta evidente que el término videoinstalación viene dado por una palabra compuesta a su vez por otras dos, que se corresponden con los dispositivos, (...) por un lado “vídeo”, con la imagen electrónica y sus pantallas de proyección, y por otro “instalación”, el espacio y los objetos, en el que y con los que se va a ver esa imagen electrónica. Y finalmente el espectador que activa todo ese conjunto”.<sup>12</sup>

---

<sup>10</sup> ORTIZ, Vicente, *Una propuesta escultórica: videoinstalación y videoescultura: un análisis estructural de la videoinstalación y cuatro ejercicios experimentales* [tesis doctoral]. Valencia: Universitat Politècnica de València, 2001. Pag 79

<sup>11</sup> *Ibid.* Pag 114

<sup>12</sup> *Ibid.* Pag 131-132.

La instalación puede llegar a resumirse como una composición en la que se puede llegar a unir diversas técnicas, elementos e inclusive diferentes disciplinas. Todo ello con el firme propósito de incitar la reflexión en el espectador, el cual no adopta una postura sedente frente a la obra en cuestión, sino que, situado frente a las imágenes, penetra dentro de la obra activando mecanismos de percepción.

“El factor que define fundamentalmente la videoinstalación es su flexibilidad formal y su capacidad de introducir nuevos medios y estrategias estéticas a medida que estas surgen, y al mismo tiempo, establecer conexiones con otras disciplinas ya consolidadas”.<sup>13</sup>

Si hay algo que caracterice a las videoinstalaciones, es que son construcciones efímeras que han sido realizadas en función del espacio en el cual deben exponerse (independientemente de si son *site-specific* o no). Ésta es la primordial diferencia con respecto a otras disciplinas artísticas, la cual ofrece un carácter diferente que las hace únicas.

## 4 ARTISTAS Y TRABAJOS DE REFERENCIA

Entre las referencias que forman parte del proyecto, aparecen tanto artistas como obras, ya que ambas aportan una influencia esencial que participa en la base del trabajo. Los artistas que aparecen a continuación han sido seleccionados por considerar que se establece un vínculo en común que me ha servido de inspiración. Y en cuanto a las obras de los artistas, es importante especificar las diversas características que mantienen en común.

### 4.1. LA CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD: GILLIAN WEARING

Gillian Wearing (Birmingham, 1963) es una de las artistas contemporáneas cuya obra mantiene una armonía esencial que la hace reconocible. Apenas conociendo parte de su trabajo podemos identificar su obra, donde demuestra cómo engañan las apariencias. Su línea de trabajo no simboliza únicamente un análisis de roles de identidad, sino que también trata descubrimientos surrealistas, incluso escalofriantes. Además muestra un

---

<sup>13</sup> FRANCESC, T. El espacio de la videoinstalación: Una práctica equívoca. En: *El País*, (Suplemento Artes).1990.



Ilustración 1



Ilustración 2



Ilustración 3

Gillian Wearing. *Album*, 2003-2006.

magnífico uso de la fotografía retratista y del videoarte basado en la influencia de los *mas media* en la sociedad. La artista ha incrementado metódicamente el concepto de retrato, empleando numerosos enfoques indirectos y asombrosos.

En gran parte de las obras de Gillian Wearing se puede apreciar su huella personal y social, ya que transmite un profundo discurso que trata temas actuales como pueden ser el aislamiento, la violencia y el trauma desde el punto de vista de la vida cotidiana.

A la artista le interesa el arte como un medio para poder visualizar las relaciones sociales, los roles que mostramos y las máscaras que usamos. Un interés para construir la identidad personal, que es una característica distintiva en su obra. Dicho interés puede reflejarse en la serie *Album*, 2003-2006 y recientemente, en la instalación de vídeo *We Are Here*, 2014.<sup>14</sup>

Con la serie de “*Album*”, Wearing hizo una serie fotográfica muy singular. En todas las fotografías aparece ella misma tras una máscara que le permite crear un parecido a sus familiares más cercanos e incluso a ella misma cuando tenía 17 años. El resultado obtenido es excelente en cuanto a la sutileza con la que oculta sus facciones, por lo que únicamente puedan ser perceptibles como máscaras. Solamente podemos ver esa máscara si nos fijamos en los delimitados surcos que aparecen en el contorno de los ojos. Si te fijas en ese detalle, ya no es posible observar estos retratos de la misma manera.

Su proyecto audiovisual *Trauma*, 2000, también es de gran referencia para mi trabajo, ya que muestra a una serie de retratos situados frente a la cámara donde cada uno lleva una máscara, elemento que utiliza como interrogante sobre la identidad. Detrás de ella, se esconden todo tipo de miedos, traumas, deseos, etc. Lo que nos invita a cuestionarnos la idea del retrato y el cómo nos enfrenta a nosotros mismos. El resultado final de las máscaras es posible gracias al látex y a siliconas, algo que transmite un aspecto incómodo y tétrico.

---

<sup>14</sup> Expuesta en el IVAM del 24 de septiembre de 2015 al 24 de enero de 2016. Comisariada por: Sacha Craddock.(...)La artista explora las conductas sociales de personajes anónimos, (...) gracias al disfraz bajo el que ocultan su identidad real, lo que les permite expresarse con libertad, sin miedos o complejos.

Los individuos son capaces de declarar sus secretos más íntimos, pero ocultándose bajo una máscara o sustituyendo la voz por el rostro de otra persona. La artista enlaza dichos conceptos como la veracidad, la ocultación, la identificación o la farsa. Éstos son unos de los recursos más frecuentes que utiliza Wearing en sus piezas audiovisuales, los cuales tomo como referencia en mi proyecto. Tanto mi proyecto como su línea de trabajo mantienen en común la construcción de la identidad que oculta cada individuo. Es ahí donde subyace la riqueza de cada uno, en cambio, mostramos algo diferente a la sociedad, algo que nos da la seguridad que necesitamos.

#### 4.2. NOCIÓN DE BELLEZA COMO ALGO IMPERSONAL: ANA LAURA ALÁEZ



Ilustración 4.

Ana Laura Aláez (Bilbao, 1964) es una de las artistas multidisciplinares contemporáneas con mayor renombre en España. Se define así misma como “*arquitecta de emociones*” porque transforma gran parte de su propia vida en arte, reflejando sus sentimientos directamente en la obra.

Aláez en gran parte de sus proyectos trata el lado hedonista de la vida, la conducta del ser humano dentro del plano de la cultura contemporánea, y fundamentalmente, el tema de la moda y los diversos recursos estéticos, como el maquillaje, algo que considera imprescindible para poder construir la identidad contemporánea.

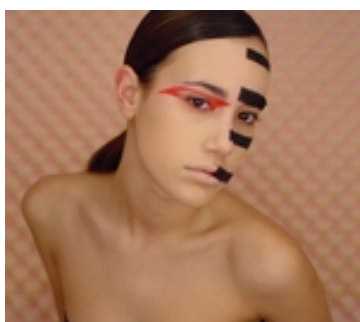


Ilustración 5

“La gente es muy inspiradora, de cada persona sacamos una parte o una faceta esencial de la otra, somos como espejos que se multiplican. Con cada persona que colaboro, saco una parte de mí muy distinta. Y eso me interesa muchísimo.”<sup>15</sup>

La artista trabaja con respecto a la identidad mediante paradigmas que cuestionan la noción de belleza como algo impersonal. Empleando la concepción de mujer obligada a múltiples cambios estéticos.

Es una de mis referentes en cuanto a las piezas audiovisuales que tiene, en concreto, *Make Up* y *Superficiality*.



Ana Laura Aláez. *Superficiality*, 2003.  
Ilustración 6

En *Make-Up*, 2001, la propia Aláez ocupa el lugar de la modelo, donde demuestra múltiples transformaciones bajo los efectos de complementos,

<sup>15</sup> Metrópolis. Ana Laura Aláez. María Pallier (dir.). España: RTVE, 13-06-10

peluquería y maquillajes. En dicha pieza audiovisual la artista nos habla de la conciencia del individuo sobre la representación de la belleza, donde solamente se juzga el aspecto exterior efímero y desnudo, como elemento definidor de la identidad. Tomé como referencia este proyecto, en cuanto a la sutileza que se percibe como al resultado tan estético, además de cómo resuelve el mensaje que utiliza mediante simples maquillajes y accesorios. Estos son algunos de los recursos que he empleado para definir la identidad de dos de los personajes de mi proyecto.



Ilustración 7



Ilustración 8



Ilustración 9

Con respecto a *Superficiality*, 2003, es una pieza audiovisual donde juega mucho con el dinamismo que le ofrece la música y la imagen, pero va mucho más allá, ya que amplía los recursos estéticos basándose en los paradigmas previamente mencionados, utilizando el maquillaje como un tabú en el arte. Además emplea un recurso muy frecuente en ella como es el primer plano, donde encontramos la parte más expresiva de cada uno, este es uno de los ámbitos que he usado de referencia a la hora de poder plasmar la identidad de uno de los personajes de mi proyecto. También me fascina que a pesar de ser dinámico y ser diferentes modelos las que aparecen, la artista crea una armonía perfecta entre ellas, es uno de los ámbitos fundamentales que he proyectado en mi trabajo.

“ La pasión por la apariencia, por mostrar diferentes pieles y las diferentes superficies con el maquillaje o el vestuario”<sup>16</sup>. Con ello se refiere a la diversidad de identidades donde el psicoanálisis y la sexualidad son un pilar fundamental.

#### 4.3. EL PODER TRANSFORMADOR EN EL ESPACIO DE LA PROPIA IMAGEN EN MOVIMIENTO: PETER CAMPUS

Peter Campus, (1937) es un artista estadounidense, reconocido por su trabajo audiovisual con múltiples vídeos digitales y fotografías. Campus estudió psicología experimental en la Universidad Estatal de Ohio y cinematografía en el City College Film Institute de Nueva York. Su trabajo es ampliamente recogido en los principales museos y galerías del mundo, como el MOMA de Nueva York, el Museo Whitney, el Museo Guggenheim, la Tate Modern, el Renia Sofía y el Centro Pompidou, entre otros.

Peter Campus es un artista comprometido con el vídeo, mostrando su potencial en el mundo audiovisual. Y es una de las figuras principales de la primera generación de artistas que han utilizado el vídeo como medio

Peter Campus. *Three Transitions*, 1973.

<sup>16</sup> ALÁEZ, Ana Laura. *She Astronauts*. Barcelona: Editorial Fundació “la Caixa”, 1997. Pag. 8

discursivo dentro del ámbito artístico. En sus primeras obras experimentó con la relación entre el vídeo y la imagen, jugando con la intervención del espectador, el artista y el espacio de percepción. Dichas obras eran cintas analógicas para seminarios como *Double Vision*, 1971 y *Three Transitions*, 1973. Obras imprescindibles para entender el desarrollo del género del videoarte.

Campus es un artista que posee mucha riqueza en cuanto a proyectos se refiere, uno de los que más me ha influido en mi trabajo es *Three Transitions*, de 1973. Sin duda es una de las obras más importantes dentro del videoarte, debido al precursor carácter de sus contenidos. En la pieza audiovisual se presentan tres transiciones, donde aparece Campus y muestra tres diferentes efectos visuales y espaciales bajo la técnica del croma. Durante el vídeo, el propio artista se superpone con zonas de su cuerpo e interactúa con ellas. Uno de los recursos que nos ofrece en esta obra es la introspección sobre la identidad y la percepción.<sup>17</sup>

Este artista es de gran referencia para mi trabajo en cuanto a su trayectoria profesional, donde mantiene una exploración exhaustiva del poder transformador en el espacio de la propia imagen en movimiento, que está basada en la lente. Pero más concretamente mi máxima referencia en él ha sido el trato de la imagen y el espacio bajo la técnica del croma. En una de las transiciones, el uso del croma lo establece por medio de la pintura, éste ha sido uno de los recursos que he empleado para resolver uno de los personajes, solo que en vez de aplicárselo él mismo, al personaje le cae un hilo continuo de pintura verde (que es el croma), donde se superpone la máxima expresión del personaje en cuestión.

#### **4.4. LA ATMÓSFERA ESPIRITUAL QUE APORTA AL ESPACIO DE LA INSTALACIÓN MEDIANTE AMBIENTES QUE ENVUELVEN AL ESPECTADOR CON LA IMAGEN Y EL SONIDO: BILL VIOLA**

Bill Viola (1951) es un videoartista contemporáneo neoyorkino de reconocimiento internacional y que continúa en activo hoy en día. En los proyectos del artista podemos encontrar piezas de todo tipo, como pueden ser videoinstalaciones, cintas de vídeo, entornos de sonido, etcétera. El artista

---

<sup>17</sup> MUSEO NACIONAL CENTRO DE ARTE REINA SOFÍA. *Three Transitions*. [consulta: 2016-02-05]. Disponible en: <<http://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/three-transitions-tres-transiciones>>



emplea el vídeo para indagar en la percepción sensorial a modo de vía para el autoconocimiento.

En la mayoría de sus proyectos nos habla de experiencias humanas, como puede ser la natalidad, la muerte, el desarrollo de la conciencia... donde se percibe la influencia tanto del arte oriental como el occidental. También ejerce un diálogo significativo con obras de arte de lo más tradicionales, como pueden ser los recursos de enmarcación y narraciones, propias de pintores del Renacimiento. Además en sus representaciones emplea diferentes recursos retóricos, como puede ser la crítica.

Una de las principales piezas audiovisuales que más me han servido de referencia, ha sido *El Tríptico de Nantes*, 1992. Es una videoinstalación de corte absolutamente biográfico, donde se presentan tres paneles a modo de tríptico. En cada proyección se muestra el nacimiento (en la izquierda) que está inspirado en el nacimiento de su propio hijo. Un punto de inflexión representado por un cuerpo en el agua (en el centro) que pertenece a un proyecto anterior, *El Paso*, 1987-1988. Y por último la muerte, (en la derecha) donde aparece su propia madre en el lecho de muerte. Mediante el sonido une las tres proyecciones; ese sonido es el llanto, el agua y la respiración. Con esta obra une dos conceptos contradictorios que cobran sentido por el panel central, que representa el pensamiento y la vida humana activa. Esa ha sido concretamente mi referencia, un punto de inflexión donde el ser humano es capaz de recapacitar y tener conciencia de sí mismo, esta es la reflexión que forma parte de otro de los personajes de mi proyecto.

“Imágenes de eventos reales presentados con una geometría ligeramente cambiada y ralentizada, aspectos que le dan un tono subjetivo”<sup>18</sup>

Por otro lado, también ha sido decisiva la puesta en escena de la instalación con el uso del tríptico, que fue empleado en el arte occidental tradicional, propio de las pinturas religiosas, para poder representar a través del vídeo su propio lenguaje espiritual iconográfico; e indudablemente, creando una atmósfera espiritual que aporta al espacio de la instalación mediante ambientes que envuelven al espectador con la imagen y el sonido.



Ilustración 10

Bill Viola. *El Tríptico de Nantes*, 1992.

<sup>18</sup> MUSEO NACIONAL CENTRO DE ARTE REINA SOFIA. Bill Viola. *Más allá de la mirada (imágenes no vistas)*. Madrid: Gran Vía, Gestión Artística y Editorial S.A., 1993. Pag. 64



#### 4.5. LA MÁSCARA: ELÍAS CANETTI

Elías Canetti (1905-1994) es un escritor de origen búlgaro, considerado autor clave del siglo XX, galardonado con el Premio Nobel de Literatura, en 1981.

Canetti ha producido una dramaturgia propia en la que se inspira en el teatro de Aristófanes. Donde el autor se distancia del principio de desarrollo psicológico y su dramático principio es la *máscara* que concluye en una concepción básica de la metamorfosis.



Ilustración 11

Elías Canetti.

“Lo que Canetti entiende por “máscara” se puede explicar mediante el concepto de “máscara acústica”, del que se dice que es el “concepto central” de la teoría dramática de Canetti. El concepto de máscara acústica está en relación estrecha con el hecho de que los dramas de Canetti fueron escritos para ser leídos. El punto de partida es la correcta lectura en voz alta, es decir, es la máscara acústica auténtica y, por otra parte, es el escuchar atentamente. Canetti, el maestro del escuchar, pasó en Viena por la *Escuela del Buen Oír*”.<sup>19</sup>

En lo que se refiere a la máscara, Canetti aporta grandes valores para describir los diferentes procesos que la máscara nos proporciona. Por ello, en su obra existen acotados términos para definir con precisión cada uno de ellos.

Dentro de la obra *Máscara y Metamorfosis*, 1986 aparecen varios conceptos que son esenciales en Canetti, como la *máscara acústica*, que es un término con el que se refiere al principio lingüístico de su propia creación literaria. Con la *cita acústica*, se refiere a desenmascarar a los personajes y el *salto de máscaras* corresponde a la representación visual del proceso de la metamorfosis o de la transformación.<sup>20</sup>

“La metamorfosis es la idea fundamental en cuanto a la realidad, tal como la percibe Canetti, pero él demuestra siempre, al mismo tiempo, que la sociedad moderna está en peligro de perder esta facultad de transformarse, acercándose incesantemente a la inmovilidad que es signo de la muerte, ya que hay muchas personas que siempre llevan la misma máscara, y si alguien se

<sup>19</sup> Schmid, Manfred A. *Máscara y Metamorfosis. La obra dramática de Elías Canetti*. México: Editorial Universidad Nacional Autónoma de México. Facultad de Filosofía y Letras, 1986. Pag. 46-47

<sup>20</sup> Ibid. Pag.. 41-42

la quiere arrancar, se da cuenta de que es la cara”.<sup>21</sup>

Con respecto a los personajes que emplea, están situados bajo el recurso retórico de la exageración, están expuestos a situaciones extremas superados por la realidad, para el lugar donde se desarrollan los personajes, Canetti emplea un método análogo a la música.



Ilustración 12

Eva Martínez. Máscara, 2014. Captura del vídeo.

## 5. PROCESO DE TRABAJO: MÁSCARA

Según la definición de la Real Academia de la Lengua, RAE, la máscara es la Figura que representa un rostro humano, de animal o puramente imaginario, con la que una persona puede cubrirse la cara para no ser reconocida, tomar el aspecto de otra o practicar ciertas actividades escénicas o rituales.

### 5.1. IDEA Y PREPRODUCCIÓN

En lo que se refiere a la idea del proyecto, fue en consecuencia de hacer una valoración de todos los trabajos realizados a lo largo del Grado. Una vez hecha esa puesta en común se reveló un hilo conductor que sin ser consciente de ello, he ido siguiendo a lo largo de mi corta experiencia. Se trataban en su mayoría de conceptos que giraban en torno a la psique humana, a las diferentes conductas que toma el individuo en función de las circunstancias. También de corporeidad, ya que en la gran mayoría resolvía los ámbitos a tratar a través del cuerpo.

Este nuevo proyecto *MÁSCARA* realizado para el Trabajo de Fin de Grado, surge a partir de uno de los proyectos audiovisuales que hice en la asignatura de Vídeo Experimental y Motion Graphics. Fue un pequeño anticipo de un proyecto de mayor envergadura, se titula *Máscara*, 2014. Ese trabajo fue a modo de experimentación para averiguar cómo sería posible su representación. No sólo fue un proyecto académico, sino que también fue exhibido en el *Teatro Círculo* de Valencia en una exposición colectiva llamada *Nexo* y además, en la sala de exposiciones *Óscar Vázquez Chambó* bajo una exposición colectiva llamada *Canal 13123*. Quedé muy satisfecha del resultado y mi intención fue continuar con el proyecto, no sólo a la hora de crear más personajes sino también a todo lo que conlleva un proceso de investigación más detallado y exhaustivo. En ello consiste mi Trabajo de Fin de Grado.

---

<sup>21</sup> ibid. Pag 48



Ilustración 13

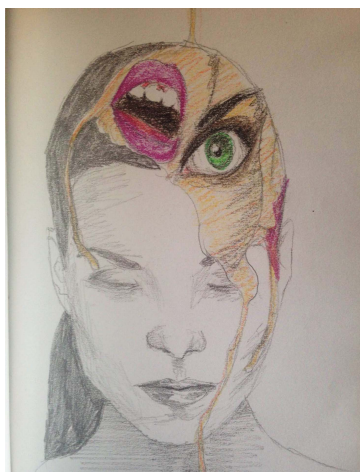


Ilustración 14

### 5.1.1. Personajes

Basándonos en la motivación de la idea, a la hora de empezar con la preproducción, se ampliaron los personajes siendo cuatro en su totalidad. Todos ellos están justificados bajo un mismo planteamiento: cómo nos puede llegar a afectar la sociedad de consumo y cómo repercute todo ello en nosotros mismos. En consecuencia de ello, no todos están representados bajo un mismo punto, sino que entre los cuatro personajes se crea un discurso evolutivo. Esa creación de los personajes comenzó con bocetos y dibujos que aportaban un apoyo visual para ayudar a una definición más precisa.

La base teórica que sostiene el planteamiento inicial de los personajes se compone bajo el concepto de máscara tras la que se ocultan los sujetos, que se ha ido formando debido a la sociedad consumista que nos rodea actualmente. Ya que este concepto es muy extenso, es importante señalar la focalización en la que se basan estos personajes, y es el cómo nos puede llegar a afectar en nuestra conducta humana, lo que supone para nosotros y por qué se ha llegado a formar.

En el primer personaje que se presenta, aparece una chica que adopta un aspecto inexpresivo y sin color alguno. Es ocultada bajo una superposición de ella misma, pero que se comporta de forma completamente opuesta, se mueve efusivamente y se muestra segura de sí misma, y en contraposición es representada con colores vivos mediante un body-painting. Esa superposición es la que conforma una máscara, donde el personaje en cuestión oculta su verdadera personalidad, sus miedos y deseos; en cambio, prefiere mostrar una imagen más segura y sólida, de ese modo, la máscara es utilizada como escudo para sentirse más segura. En conclusión el resultado de la imagen consta de un gran peso visual, ya que está compuesta de dos imágenes antitéticas cargadas de retórica.

Eva Martínez. Máscara: una videoinstalación en torno a la identidad personal y social, 2016. Bocetos personajes.



Ilustración 15.

Eva Martínez. Máscara: una videoinstalación en torno a la identidad personal y social, 2016.

·En el segundo personaje, aparece una chica en un primer plano. La imagen está compuesta por una figura donde su expresión queda anulada y apenas tiene gesto alguno. En contraposición, un hilo continuo de pintura le va cayendo por el rostro, hasta cubrirlo entero prácticamente. Esa pintura arrojada, se convierte en la máxima expresión del sujeto en cuestión. Esa yuxtaposición de imágenes nos remonta al cómo se mantiene refugiada tras esa máscara, inmóvil y sin color, frente a esa revelación antitética que muestra al mundo exterior.

“Cuando hablamos de identidad, de entre todos los géneros artísticos existentes, la primera imagen que aparece en nuestras mentes es la de un retrato. Esta circunstancia no es en absoluto casual, ya que respondería a la consideración del rostro como la máxima expresión de una persona definitivamente fijada en la cultura occidental”.<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup> SAN CORNELIO, Gemma. *Arte e identidad en internet*. Barcelona: Editorial UOC, 2008. Pag 33-

Eva Martínez. Máscara: una videoinstalación en torno a la identidad personal y social, 2016.



Ilustración 16

·Como tercer personaje, se sitúa una figura que emerge y se mueve de forma sutil y volátil. En ella el discurso avanza, ya que representa un punto de inflexión donde es considerado lo narrado anteriormente, y simboliza un nuevo planteamiento, donde se cuestionan los valores que creíamos tener o el ideal de felicidad como algo irreal. Para lograr la representación de ello, he empleado el recurso del agua ya que le aportaba vaporosidad y delicadeza a la imagen.



Eva Martínez. Máscara: una videoinstalación en torno a la identidad personal y social, 2016.

Ilustración 17

·En el último personaje en cuestión se recoge la suma de los personajes anteriores, teniendo en cuenta sus características. Mediante esa última reflexión, este personaje es capaz de avanzar con el discurso, aportando una búsqueda a modo de solución que pueda ejercer individualmente. En consecuencia de ello, ha sido preciso representar al personaje sin máscara alguna, donde puede llegar a expresarse libremente. Se manifiesta un cúmulo



sucesivo a modo de repetición de la figura en cuestión, el cual simboliza a los personajes anteriores y al planteamiento inicial del problema que no podemos olvidar, ya que a partir de ahí se ha comenzado esa búsqueda de superación del individuo.



Eva Martínez. Máscara: una videoinstalación en torno a la identidad personal y social, 2016.

Ilustración 18

## 5.2. PRODUCCIÓN: RECOPIACIÓN

Con respecto a la producción ha sido un proceso largo y difícil, ya que era necesaria la participación de cuatro personas que ejercieran como modelo, siendo yo una de ellas. Las escenas se grabaron paulatinamente en los platós de la Facultad de Bellas Artes, para que todo ello fuera posible fue imprescindible una previa planificación y organización.

El plan de rodaje se elaboró en función del personaje más laborioso (a la hora de grabar) al que menos recursos necesitaba. Por ello, el primer personaje fue el que constaba de un body-painting que simboliza la representación de la máscara. Para que fuere posible dicha representación ha sido de gran influencia las obras mencionadas anteriormente de Ana Laura Álaez, donde he ampliado el recurso del maquillaje, extendiéndolo por todo el cuerpo para que contrastara mucho más en la imagen. Dotándola de un carácter más salvaje para demostrar un carácter más indómito. Para que el efecto de doble exposición fuera posible, fueron grabados todos los personajes dos veces adoptando la expresión necesaria en cada uno de ellos.



Ilustración 19

Eva Martínez. Máscara: una videoinstalación en torno a la identidad personal y social, 2016. Body-painting.

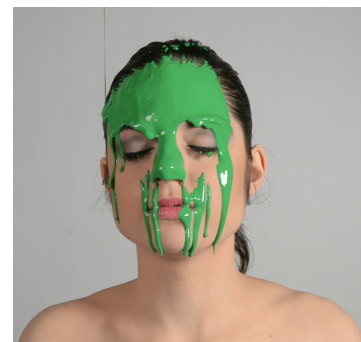


Ilustración 20

Eva Martínez. Máscara: una videoinstalación en torno a la identidad personal y social, 2016. Pintura, chroma key.

Seguidamente se comenzó con el rodaje del personaje que se sitúa bajo el agua. Para ello fue necesaria una piscina y una cámara que pudiera sumergirse, como es la Fujifilm Finepix XP70. También se tuvo en cuenta el vestuario, aportando un vestido vaporoso que sugiriera una imagen más sutil y volátil. Bajo mi opinión este fue el personaje más dificultoso a la hora de grabar. Ya que las grabaciones eran muy cortas, la modelo al estar en constante movimiento no aguantaba mucho la respiración, así que se quedaban secuencias de unos diez segundos, por lo que fue inevitable el realizar numerosas tomas. También era complejo el estar detrás de la cámara, ya que no podía disponer de un trípode, por lo que tenía que ir buceando lo más estable posible.

A continuación se planteó el personaje el cual le cae continuamente un hilo de pintura. Ese hilo de pintura, es pintura real de color verde que fue utilizada a modo de croma. Se utilizó el primer plano ya que el rostro es la parte más expresiva que tenemos, por lo que el ampliar el plano era información innecesaria. También es un plano secuencia, fue grabado a toma única debido a la carga de la pintura. Con la ayuda de un compañero, le iba arrojando a la modelo esa pintura, hasta que le cubre prácticamente todo el rostro. Fue una grabación tensa ya que la pintura podía llegar a agobiarla al no respirar bien. Por otro lado se grabaron numerosas tomas, en ese mismo plano pero donde la modelo se mostraba libremente revelando su máxima expresión.

Y por último, se grabó el personaje que simboliza ese *inicio de búsqueda* que podemos llegar a alcanzar individualmente. Para su realización la modelo fue grabada con un fondo en croma, para editar por libre la imagen

y experimentar con la repetición. Es un personaje que muestra libremente su expresión y no deja ocultar sus miedos o deseos tras nada.

Todos los personajes, exceptuando el que se presenta bajo el agua, han sido grabados con la cámara Nikon D 3100. La iluminación ha sido muy importante a la hora de rodar, ya que en su mayoría se ha trabajado con el croma, el cual, si no cuenta con una iluminación homogénea no ejerce su función. Al ser tantas grabaciones han ido apareciendo varios problemas. Es una de las cosas que estaba dispuesta a asumir ya que al hacer un proyecto de más envergadura, es donde surgen los problemas y es ahí donde aprendes realmente el cómo mejorar y evitarlos en proyectos futuros.

### 5.3. POST-PRODUCCIÓN

Existen dos partes diferenciadas dentro de la post-producción. Una anterior en la cual han sido editados todos los vídeos de los personajes y otra posterior donde se han editado los videos una vez hecha la videoinstalación.

En lo que se refiere a la primera parte de la post-producción, una vez grabados todos los videos de los personajes comienza la edición. Para ello han sido utilizados determinados programas como Adobe Premier, en el cual he usado las herramientas más básicas para organizar las numerosas secuencias y crear clips más largos para facilitar una edición más exhaustiva. Una vez finalizado este proceso, se importan los videos en cuestión a otro programa de edición de video como es Adobe After Effects, en el cual fui explorando los diferentes efectos que podía emplear y que le aportaran a cada personaje lo que pretende transmitir. Por ello uno de los efectos principales es la doble exposición, donde aparecen dos imágenes al unísono y se complementan perfectamente. Mediante dicho efecto se deja entrever que hay algo más detrás que la imagen que aparece delante, y para ofrecer un contraste más fuerte, esa doble exposición queda diferenciada por el color, proporcionándose a la imagen que proyecta al exterior y anulándose a la parte más oculta. Es un recurso que simboliza la máscara y lo oculta detrás de ella. También he utilizado bastante el recurso del croma, ya que a la hora de efectos, sobre todo en el personaje en el que el croma es la pintura. Una de las técnicas que también he utilizado mucho, ha sido la de las máscaras, tanto en el croma como en los personajes el uso de la máscara era fundamental para poder difuminar los excesos que rodeaban a los personajes y con ello poder acoplarlos perfectamente. Aparte de ello las imágenes fueron tratadas individualmente para que dotaran de cierto carácter identificador entre ellas,

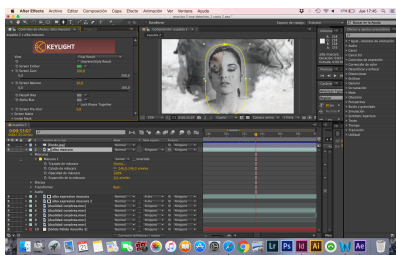


Ilustración 21

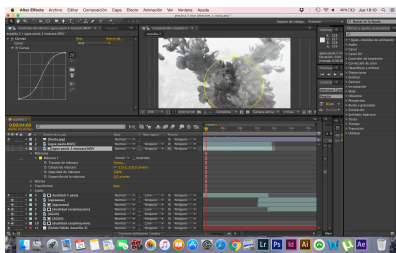


Ilustración 22

Eva Martínez. Máscara: una videoinstalación en torno a la identidad personal y social, 2016. Captura Adobe After Effects.



ya que al ser cuatro personajes distintos, es esencial que mantengan armonía entre ellos. Debido a ello, todos los vídeos comparten un fondo donde caen unas sinuosas manchas de pintura en todos grisáceos, que le proporciona a la imagen cierta fluidez y para que no fuera visualmente demasiado plano, todos los vídeos comparten una textura para proporcionar fuerza a la imagen. La finalidad de componer este conjunto de imágenes, a modo de collage electrónico es la intención de probar elementos visuales favorezcan el resultado final.

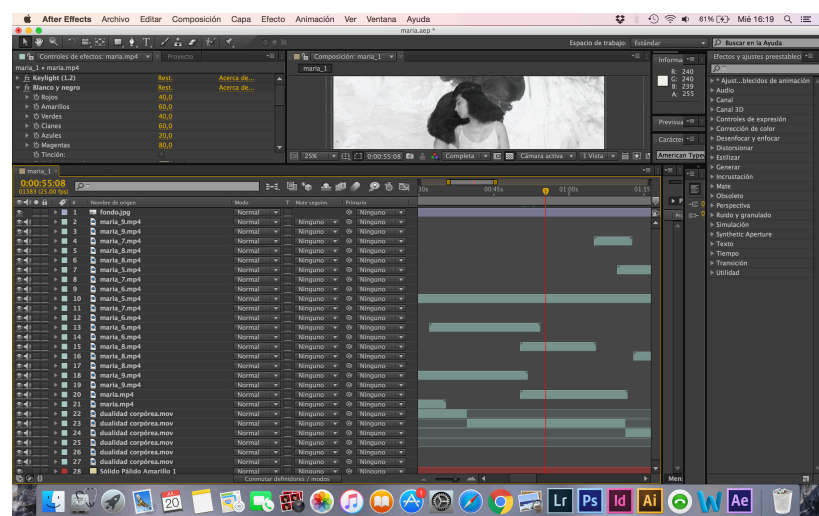


Ilustración 23

Eva Martínez. Máscara: una videoinstalación en torno a la identidad personal y social, 2016. Captura Adobe After Effects.

Los vídeos fueron editados por personaje, es decir, por separado y dentro de un orden. No fueron editados a la vez. Se visualizó a todo el conjunto de personajes juntos por primera vez, cuando se realizó la videoinstalación. Con ello entramos en la segunda parte de la post-producción, donde se graba la instalación a modo de documentación.

Una vez realizada la videoinstalación, fue grabada desde diferentes puntos de vista para que pudiera apreciarse la atmósfera que creaba la luz que atravesaba las pantallas. Tras finalizar el proceso de grabación, importé todos los vídeos a Adobe Premier para editar las funciones básicas, como son las herramientas de corte, y de ahí los vídeos seleccionados fueron importados a Adobe After Effects, donde fueron editados íntegramente, creando continuidad entre ellos.

“El sonido en la videoinstalación juega casi siempre el papel de acompañante, no suele ser el protagonista. Una videoinstalación es un procedimiento audiovisual pero no es un video-clip. Raramente se construye una cinta o una obra en torno a una composición musical. Habitualmente no se



Ilustración 24



Ilustración 25

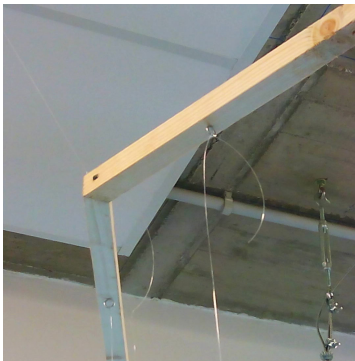


Ilustración 26



Ilustración 27

suele elaborar a la vez imagen y sonido, pese a que todos los autores son conscientes del valor expresivo y envolvente del sonido en la instalación”.<sup>23</sup>

En lo que se refiere al sonido, es una parte que ha sido tratada directamente el post-producción, ya que no consta de una canción como tal, sino que a partir de un banco de sonido se ha ido construyendo con varias melodías, esa banda sonora. En su resultado final el sonido le aporta a la videoinstalación dinamismo y fuerza a las imágenes.

## 5.4 PROCESO TÉCNICO DE LA VIDEOINSTALACIÓN

Fue fundamental que en la videoinstalación se estableciera una continuidad entre los personajes, donde se manifieste esa evolución individual que representa cada uno de ellos. Por ello fue necesario un planteamiento previo, mediante bocetos y maquetas, probando así diferentes formatos y estructuras.

Finalmente me decidí por formar cuatro pantallas unidas a modo de acordeón suspendidas en el aire. Dichas pantallas son bastidores hechos a medida y entelados con una tela traslúcida que deja pasar la luz de la proyección pero que también retiene la imagen en el bastidor, y además se puede ver con total definición. El tipo de tela fue elegida con la intención de que al pasar la imagen proyectada a través de ella, se creara una atmósfera imagen y el sonido.

Para que las pantallas formaran esa estructura en forma de acordeón, fue necesaria una estructura base sobre la cual cayeran los paneles. De modo que, mediante un listón de madera de 2.5 x 2.5 x 240 cm, corté la medida necesaria con un ángulo de 20º para que encajaran entre sí, encolándolos y asegurándolos con tornillos para que se mantuvieran las pantallas fijas. Una vez hecho eso, el listón queda fijo en el techo técnico mediante una lazada con alambre, en cada sección de la estructura se colocaron dos cáncamos facilitándonos el enlace con las pantallas debido que a estas se le colocaron otros dos cáncamos a la misma distancia que en la estructura, encajando así perfectamente.

<sup>23</sup> ORTIZ, V. *Una propuesta escultórica: videoinstalación y videoescultura: un análisis estructural de la videoinstalación y cuatro ejercicios experimentales* [tesis doctoral]. Valencia: Universitat Politècnica de València, 2001. Pag. 180

Una vez hecha toda la estructura fue necesario reunir todo el material técnico. Para que la videoinstalación fuera posible fue imprescindible contar con cuatro proyectores conectados a cuatro DVD's, numerosas alargaderas, cuatro cables HDMI, cuatro peanas y una cámara para poder documentar la videoinstalación.

Aproveché el máximo espacio de ancho de la Project Room, por ello las pantallas son más alargadas en 16:9, además visualmente creaba una mayor continuidad, midiendo cada pantalla 116 x 50 cm y de largo, en conjunto 480 cm.

Dentro de la videoinstalación, no queda enfocado un único punto de interés, sino que toda la videoinstalación en su conjunto comparte y atrae la misma atención.



Ilustración 28

Eva Martínez. Máscara: una videoinstalación en torno a la identidad personal y social, 2016. Parte del material.

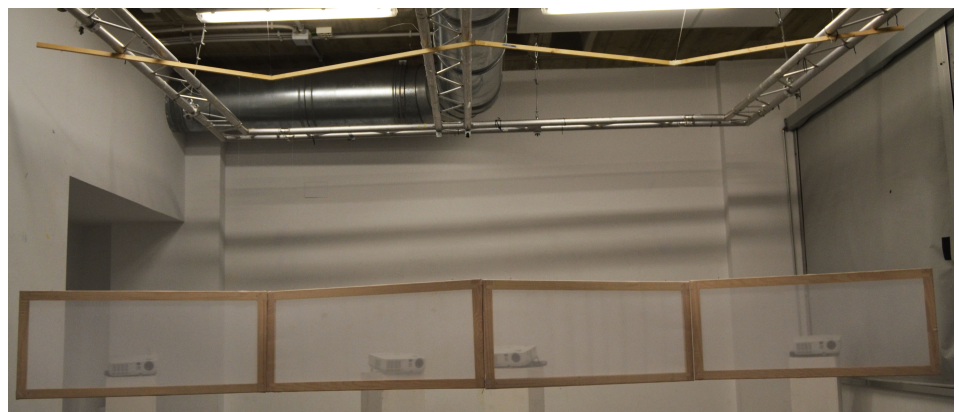


Ilustración 29

Eva Martínez. Máscara: una videoinstalación en torno a la identidad personal y social, 2016. Instalación.





Ilustración 30



Ilustración 31



Ilustración 32

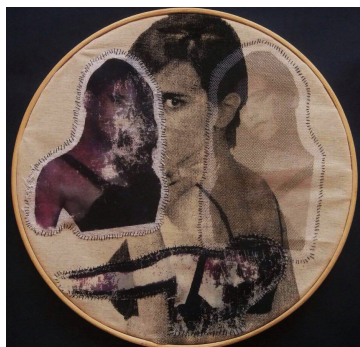


Ilustración 33

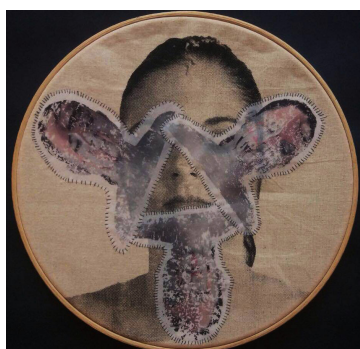


Ilustración 34



Ilustración 35



Ilustración 36  
Eva Martínez. Mask, 2016.

## 6. DIFUSIÓN Y EXHIBICIÓN: LA OBRA PRESENTADA AL PÚBLICO

Como he comentado anteriormente en la idea y preproducción, mi proyecto no empieza desde cero, sino que tiene antecedentes propios que han provocado cierta inquietud en mí, para continuar. Al mismo tiempo en el que estaba realizando la práctica del proyecto, en la asignatura de Gráfica Experimental, aprendí a tratar la imagen, algo a lo que no estaba acostumbrada, ya que yo suelo trabajar la imagen en movimiento. Comencé un proyecto llamado *Mask*, 2016. Donde trabajé desde las imágenes de los personajes, por separado y cada uno de ellos. Elegí diversos fotogramas propios de cada video y transferí dichas imágenes por medio del plotter y de transferencias de calor en diferentes soportes, como telas y papeles. Además la imagen del fondo, donde aparece el personaje más puro e íntimo, aparece diferenciado de las transferencias por medio de una serigrafía en negro, para lograr un mayor contraste en su conjunto. Fueron montadas en bastidores de 31'5 cm de diámetro, y siendo cuatro en su totalidad, uno por personaje. Este trabajo me ayudó a enfrentarme a resumir en una imagen todos los conceptos que quería que se reflejaran en el individuo.

Con ello me planteo el objetivo de crear una exposición individual donde fuera posible ver diferentes modos de representación de una misma temática. Por lo tanto aparecería la videoinstalación como obra principal, ya que es de donde parto, y además la serie de bastidores que representa a cada personaje. También serían partícipes los bocetos y maquetas empleadas, ya que considero de interés el mostrar cómo se genera un proyecto en sus inicios.

El vídeo que documenta la videoinstalación está publicado en Vimeo:  
<<https://vimeo.com/182431973>>

## 7. CONCLUSIONES Y VÍAS FUTURAS

Para que este trabajo fuera posible, ha sido necesario realizar un ejercicio de comprensión y reflexión no sólo de la parte de producción de la obra sino también del marco conceptual..

En lo que respecta al proyecto, los objetivos han sido establecidos desde un principio y resuelto cada uno de ellos durante la elaboración del proyecto.

No ha sido fácil encontrar la información referente a lo que expongo dentro del marco conceptual, ya que el consumismo como tal, es un término muy genérico que abarca muchos ámbitos, y el ámbito en el que se centra el proyecto es una cuestión de conciencia social donde se manifiesta el cómo afecta el consumismo en nuestra conducta.

En consecuencia, fue elegido como método de representación el video, más concretamente la videoinstalación. Con respecto al proceso técnico de la videoinstalación, ha sido sin duda una de las partes más complejas dentro del proyecto, ya que nunca antes me había enfrentado a resolver una instalación, ni cursado esa materia. He aprendido muchas cosas, pero el periodo de montaje ha sido duro por necesitar mucho material que me fue proporcionado por la Facultad, y una vez usado tenía que recogerlo en el mismo día.

Como línea futura, es un proyecto que me gustaría exponer individualmente, la videoinstalación como obra principal y otros trabajos que la acompañen. No es un proyecto cerrado ya que nos gustaría el poder enriquecerlo con más trabajos relacionados, como un libro de artista que recogiera toda la información y seguir tratando las imágenes de diversas formas gráficas ya que pretendemos seguir en la misma línea de trabajo con nuevos planteamientos que abran nuevas vías de trabajo. Por lo que en un principio comencé formándome de forma multidisciplinar, al final del proyecto de fin de grado sigo queriendo experimentar con nuevos recursos.

## BIBLIOGRAFÍA

### LIBROS

SAN CORNELIO, Gemma. *Arte e identidad en internet*. Barcelona: Editorial UOC, 2008.

ALÁEZ, Ana Laura. *She Astronauts*. Barcelona: Editorial Fundació “la Caixa”, 1997.

OLIVARES, Rosa. *100 video artists*. Madrid: Editorial Exit, 2009

LIPOVETSKY, Gilles. *La felicidad paradógica*. Barcelona: Editorial Anagrama, 2010.

BLAS, Susana. *Vídeo y autorretrato: ¡Encantado de conocerme!*. Exit. Autorretratos, Selfportraits. España, 2003, Núm. 10

### TESIS

ORTIZ, V. *Una propuesta escultórica: videoinstalación y videoescultura: un análisis estructural de la videoinstalación y cuatro ejercicios experimentales* [tesis doctoral]. Valencia: Universitat Politècnica de València, 2001.

RUBIO, J. *El consumo como configurador de identidades juveniles: una perspectiva sociohistórica y psicoanalítica* [tesis doctoral]. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, 2007.

### PROGRAMAS TV

Metrópolis. *Bill Viola*. Marina Collazo (dir.). España: RTVE, 08-04-2011.

Metrópolis. *Ana Laura Aláez*. María Pallier (dir.). España: RTVE, 13-06-2010

### PUBLICACIONES

FRANCESS, T. El espacio de la videoinstalación: Una práctica equívoca. En: *El País*, (Suplemento Artes).1990.

SCHMID, Manfred A. *Máscara y Metamorfosis. La obra dramática de Elías*

Canetti. México: Editorial Universidad Nacional Autónoma de México. Facultad de Filosofía y Letras, 1986

ESPEJO, B. Gillian Wearing: "Hablo de lo que está debajo de la superficie de las cosas". *El Cultural*. Madrid: 2015 [consulta: 2016-03-15]. Disponible en: <<http://www.elcultural.com/revista/arte/Gillian-Wearing-Hablo-de-lo-que-esta-debajo-de-la-superficie-de-las-cosas/36935>>

FREUD, S. "El malestar en la cultura." 1929 [consulta: 2016-03-11]. Disponible en: <[http://www.dfpd.edu.uy/ifd/rocha/m\\_apoyo/2/sig\\_freud\\_el\\_malestar\\_cult.pdf](http://www.dfpd.edu.uy/ifd/rocha/m_apoyo/2/sig_freud_el_malestar_cult.pdf)>

## CATÁLOGOS

MUSEO NACIONAL CENTRO DE ARTE REINA SOFÍA. *Bill Viola. Más allá de la mirada (imágenes no vistas)*. Madrid: Gran Vía, Gestión Artística y Editorial S.A., 1993.

## WEBS

MUSEO NACIONAL CENTRO DE ARTE REINA SOFÍA. *Three Transitions*. [consulta: 2016-02-05]. Disponible en: <<http://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/three-transitions-tres-transiciones>>

WIKIPEDIA. *Principio del placer y principio de la realidad*. [consulta: 2016-04-03]. Disponible en: <[https://es.wikipedia.org/wiki/Principio\\_de\\_placer\\_y\\_principio\\_de\\_realidad](https://es.wikipedia.org/wiki/Principio_de_placer_y_principio_de_realidad)>

IVAM. *Gillian Wearing*. [consulta: 2016-03-11]. Disponible en : <<https://www.ivam.es/exposiciones/gillian-wearing/>>

MUSAC. *Make-up sequences*. [consulta: 2016-02-17]. 2003. Disponible en: <<http://musac.es/#coleccion/obra/?id=608>>

CENTRO VIRTUAL CERVANTES. *Metodología cualitativa*. [consulta: 2016-05-16]. Disponible en: <[http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/diccio\\_ele/diccionario/metodologiacualitativa.htm](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/metodologiacualitativa.htm)>

AIBARRA. *Metodología de investigación*. [consulta: 2016-05-16]. Disponible en: <<http://www.aibarra.org/investig/tema0.htm>>



## ÍNDICE DE IMÁGENES

**Ilustración 1:** Gillian Wearing. *Álbum*, 2003-2006. Extraída de: [https://media.guggenheim.org/content/arts\\_curriculum/masters/haunted\\_l4\\_z.jpg](https://media.guggenheim.org/content/arts_curriculum/masters/haunted_l4_z.jpg)

**Ilustración 2:** Gillian Wearing. *Álbum*, 2003-2006. Extraída de: [http://www.maureenpaley.com/system/files/032016/56dc667f6bf3b56a7300071a/slideshow\\_slice\\_large/Maureen-Paley-Gillian-Wearing-Artwork-Self-Portrait-as-my-Father-Brian-Wearing-2003.jpg?1459609109](http://www.maureenpaley.com/system/files/032016/56dc667f6bf3b56a7300071a/slideshow_slice_large/Maureen-Paley-Gillian-Wearing-Artwork-Self-Portrait-as-my-Father-Brian-Wearing-2003.jpg?1459609109)

**Ilustración 3:** Gillian Wearing. *Álbum*, 2003-2006. Extraída de: [https://oscarenfotos.files.wordpress.com/2013/04/gillian\\_wearing\\_album\\_14.jpg](https://oscarenfotos.files.wordpress.com/2013/04/gillian_wearing_album_14.jpg)

**Ilustración 4:** Ana Laura Aláez. *Superficiality*, 2003. Extraída de: <http://musac.es/FOTOS/OBRAS/12079177401107728321superficiality4tn.jpg>

**Ilustración 5:** Ana Laura Aláez. *Superficiality*, 2003. Extraída de: <http://archives.palaisdetokyo.com/fr/docu/tokyonews/alaez10.jpg>

**Ilustración 6:** Ana Laura Aláez. *Superficiality*, 2003. Extraída de: <http://musac.es/FOTOS/OBRAS/12079177371107728299superficiality2tn.jpg>

**Ilustración 7:** Peter Campus. *Three Transitions*, 1973. Extraída de: <https://i.ytimg.com/vi/Ar99AfOJ2o8/hqdefault.jpg>

**Ilustración 8:** Peter Campus. *Three Transitions*, 1973. Extraída de: <https://i.ytimg.com/vi/Ar99AfOJ2o8/hqdefault.jpg>

**Ilustración 9:** Peter Campus. *Three Transitions*, 1973. Extraída de: <http://www.medienkunstnetz.de/assets/img/data/3094/bild.jpg>

**Ilustración 10:** Bill Viola. *El Tríptico de Nantes*, 1992. Extraído de: [http://www.tate.org.uk/art/images/work/T/T06/T06854\\_10.jpg](http://www.tate.org.uk/art/images/work/T/T06/T06854_10.jpg)

**Ilustración 11:** Elías Canetti. Extraído de: [http://67.media.tumblr.com/tumblr\\_lb2fs1vIBt1qcl8ymo1\\_1280.jpg](http://67.media.tumblr.com/tumblr_lb2fs1vIBt1qcl8ymo1_1280.jpg)

**Ilustración 12:** Eva Martínez. *Máscara*, 2014. Captura del vídeo.

**Ilustración 13:** Eva Martínez. *Máscara: una videoinstalación en torno a la identidad personal y social*, 2016. Bocetos personajes.

**Ilustración 14:** Eva Martínez. *Máscara: una videoinstalación en torno a la identidad personal y social*, 2016. Bocetos personajes.

**Ilustración 15:** Eva Martínez. *Máscara: una videoinstalación en torno a la identidad personal y social*, 2016.

**Ilustración 16:** Eva Martínez. *Máscara: una videoinstalación en torno a la identidad personal y social*, 2016.

**Ilustración 17:** Eva Martínez. *Máscara: una videoinstalación en torno a la identidad personal y social*, 2016.

**Ilustración 18:** Eva Martínez. *Máscara: una videoinstalación en torno a la identidad personal y social*, 2016.

**Ilustración 19:** Eva Martínez. *Máscara: una videoinstalación en torno a la identidad personal y social*, 2016. Body-painting.

**Ilustración 20:** Eva Martínez. *Máscara: una videoinstalación en torno a la identidad personal y social*, 2016. Pintura, chroma key.

**Ilustración 21:** Eva Martínez. Máscara: una videoinstalación en torno a la identidad personal y social, 2016. Captura Adobe After Effects.

**Ilustración 22:** Eva Martínez. Máscara: una videoinstalación en torno a la identidad personal y social, 2016. Captura Adobe After Effects.

**Ilustración 23:** Eva Martínez. Máscara: una videoinstalación en torno a la identidad personal y social, 2016. Captura Adobe After Effects.

**Ilustración 24:** Eva Martínez. Máscara: una videoinstalación en torno a la identidad personal y social, 2016. Proceso de trabajo.

**Ilustración 25:** Eva Martínez. Máscara: una videoinstalación en torno a la identidad personal y social, 2016. Proceso de trabajo.

**Ilustración 26:** Eva Martínez. Máscara: una videoinstalación en torno a la identidad personal y social, 2016. Proceso de trabajo.

**Ilustración 27:** Eva Martínez. Máscara: una videoinstalación en torno a la identidad personal y social, 2016. Proceso de trabajo.

**Ilustración 28:** Eva Martínez. Máscara: una videoinstalación en torno a la identidad personal y social, 2016. Parte del material.

**Ilustración 29:** Eva Martínez. Máscara: una videoinstalación en torno a la identidad personal y social, 2016. Instalación.

**Ilustración 30:** Eva Martínez. Máscara: una videoinstalación en torno a la identidad personal y social, 2016. Instalación.

**Ilustración 31:** Eva Martínez. Máscara: una videoinstalación en torno a la identidad personal y social, 2016. Instalación.

**Ilustración 32:** Eva Martínez. Máscara: una videoinstalación en torno a la identidad personal y social, 2016. Instalación.

**Ilustración 33:** Eva Martínez. Mask, 2016.

**Ilustración 34:** Eva Martínez. Mask, 2016.

**Ilustración 35:** Eva Martínez. Mask, 2016.

**Ilustración 36:** Eva Martínez. Mask, 2016.

## ANEXO 1

Formulario certamen FEMTOURTRUCK.



RELLENA LOS SIGUIENTES DATOS y mándalo a la siguiente dirección [femtourttruck@gmail.com](mailto:femtourttruck@gmail.com)

Es necesario rellenar el formulario de inscripción y enviarlo junto al vídeo, pueden utilizar la plataforma We Transfer. El formulario y la obra tienen que ser nombrados de la siguiente manera, Categoría\_Inicial\_Apellido, Ej: Performance\_A\_Bueno. Las fotografías se nombran igual añadiendo los números uno, dos o tres para diferenciarlas.

1. Nombre completo e identificación oficial. Eva Martínez Navarro
2. País y ciudad de origen. España, Alicante.
3. Edad. 22 años
4. ¿Qué te mueve a participar en esta convocatoria?. Dar a conocer mi trabajo de forma profesional.
5. Datos técnicos de la obra. Título, año, técnica, sonido, idioma y duración.  
Máscara: una videoinstalación en torno a la identidad personal y social.  
2016, videoinstalación, indefinida.

6. Una descripción sobre tu obra de no más de 300 palabras. En el proyecto audiovisual, *Máscara* una serie de personajes ocultan su verdadera personalidad y actúan de forma impostada, con una conducta ajena a ellos, adoptada de cara a la sociedad, como un alter ego bajo el que se refugian para esconder sus miedos y fobias. Un personaje con el que se sienten seguros y cómodos, pero detrás del cual subyacen problemas de personalidad y trastornos de autoestima. Dichos problemas surgen en la sociedad de consumo, principalmente de cómo ello les afecta individualmente hasta esa máscara, ocultando su verdadera identidad. Entre los cuatro personajes encontramos diferentes grados de este problema planteado, donde se crea una evolución hasta encontrar una medida a modo de solución que podemos ejercer individualmente.

7. De una a tres fotografías de la obra en 150pp.



## ANEXO 2

Cartel Máscara, 2014 en la exposición Canal 13123 en la sala Óscar Vázquez Chambó.





## ANEXO 3

Detalle de la videoinstalación.

